



V CONGRESO INTERNACIONAL DE HISTORIA Y CINE

ESCENARIOS DEL CINE HISTÓRICO



LAS CLASES SUBALTERNAS EN LA SAGA *LOS JUEGOS DEL HAMBRE*: DISEÑO ARTÍSTICO Y REPRESENTACIONES

FRANCESC SÁNCHEZ BARBA

Centre d'Investigacions Film-Història (Universitat de Barcelona)

Resumen

Esta comunicación pretende analizar algunas de las características comunes presentes en algunas de las distopías más recientes que, dirigidas a un público joven y tras un importante éxito literario, han saltado a las pantallas. Tomando la trilogía *Los juegos del hambre* (2008-2010) de la escritora Suzanne Collins como caso paradigmático, me centraré en contraponer los modos de representación de las clases subalternas esclavizadas frente a la exuberancia y sofisticación de los grupos de poder. Aspectos concretos como la vivienda, el vestuario, las formas de trabajo y la disponibilidad de la tecnología que forman parte de la puesta en escena, permitirán dilucidar si estamos delante de estereotipos o, por el contrario, de premoniciones y alarmas ya presentes en los clásicos de la literatura de ciencia-ficción del siglo XX.

Palabras clave: clases subalternas-ciencia ficción-cine fantástico-diseño artístico-distopía, *Juegos del Hambre*

Title: LOWER CLASSES IN THE HUNGER GAMES SERIES: ARTISTIC DESIGN AND REPRESENTATION

Abstract

This paper wants to analyse some common characteristics that can be found in recent dystopias which made the leap to the big screen, after having been great literary success among young audiences. Taking the trilogy of *The Hunger Games* (2008-2010) by writer Suzanne Collins as a paradigmatic case, we will focus on comparing the ways of representing the subordinate, lower class with the exuberance and sophistication of the powerful groups. Through specific aspects such as housing, costume design, ways of working and the availability of technology (all part of the set design), we will be able to clear up whether we are facing stereotypes or premonitions and alarms displayed in other classic science-fiction books of the 20th century.

Keywords: Lower classes-Science Fiction-Fantastic Cinema-Artist Design-dystopia-*Hunger Games*

INTRODUCCIÓN

Desde los comienzos del cine, la inserción de elementos oníricos y/o fantásticos fue una de las características que contribuyeron a su rápida popularización, sumándose así a una visión más realista o documental que nos acercaba a no pocos lugares a los que nunca podrían acceder la mayoría de los espectadores.

Las relaciones entre la percepción tridimensional y los fotogramas en movimiento (apelando a lo captado) introducirían la necesidad de los teóricos de la imagen de hablar de “representaciones” ya que, toda muestra fragmentada de un espacio o acontecimiento, recogía datos sesgados que primaba determinados aspectos. Seguimos a Sorlin (1985:24) cuando propone llamar *representación* a “la totalidad de los datos actuales o virtuales que subtienden una noción”. De una realidad observable sólo conoceríamos ciertas manifestaciones exteriores. A la complejidad servida por el cine, medio técnico, artístico para captar y ordenar imágenes, se añadirían una serie de indicaciones verbales (relatos, descripciones y explicaciones, etc.).

Al escoger la representación de las clases subalternas como objeto de estudio en una pequeña muestra de filmes -con características más o menos comunes que tendremos que tipificar-, nos hacemos eco de una ausencia más que evidente en la mayoría de las producciones de los estudios. No en vano, José Enrique Monterde (1997) precede su ensayo *Representaciones de la clase trabajadora en el cine* con el epígrafe: “La imagen negada”. El cine pronto asume la necesidad de convertirse en un espectáculo popular... de masas donde el entretenimiento y el espectáculo deben arrinconar el sufrimiento de los millones de trabajadores y trabajadoras. Éstos sólo son apelados en tanto en cuanto pueden ascender en la escala social compartiendo las glamurosas propuestas de “la fábrica de los sueños”.

Como recuerda Monterde (1997:10), aseveración que estará presente en nuestro recorrido por las distopías juveniles, el cine se consume, es diversión, pero es a su vez un modelo social y cultural por lo que “*lo espectacular se convierte en un lugar privilegiado para la ideología*”. No es una extrapolación arriesgada pensar que en esos melodramas de los años 10 (tan habituales en la filmografía de Griffith o Ince), aparecen malvados que provienen de esas clases subalternas que operan como presencias fantasmales que atormentan a inocentes jóvenes que deben ser salvadas por un héroe a menudo originario de otra clase social.

En este proceso de trenzado en el que se quiere enmarcar esta comunicación conviene aclarar a qué nos referimos con el concepto de *clases subalternas*. Si se hace mención a su opuesto, las *clases hegemónicas*, tenemos una primera pista puesto que apelamos a aquellos grupos heterogéneos alejados de la esfera del poder y que, normalmente, tienen dificultades para so-

brellevar su día a día puesto que están sometidos a un dominio incontestable de otros grupos sociales. En diferentes escritos de Antonio Gramsci (1891-1937) y bajo la influencia de un marxismo más oficial, se señala que las *clases subalternas* incluyen también grupos residuales arrinconados en las sucesivas transformaciones ocasionadas por la Revolución Industrial que permite una gran concentración del capital y el agigantamiento de las unidades empresariales desplazando a artesanos y pequeños comerciantes. Igualmente, Gramsci destacaba que esos grupos no ejercían, a diferencia de determinadas organizaciones obreras -supranacionales-, ningún tipo de influencia intelectual o moral por lo que, a la inferioridad socioeconómica se le añadía la marginalidad, quedándose literalmente al filo del sistema de clases. Pese a todos esos inconvenientes, advertía Gramsci que la situación podía revertirse, aunque no sin dificultad puesto que los “aparatos ideológicos del estado” en el sentido invocado por el marxismo estructuralista de Louis Althusser (1918-1990) modelaban y frenaban toda posibilidad de cambio.

LAS DISTOPIÁS Y LA CIENCIA FICCIÓN

Mucho se ha escrito desde que la ciudad-estado contemplada y/o diseñada el año 380 a.C. en *La República* de Platón iniciase o en todo caso consolidase una determinada manera de reflexionar sobre los problemas más acuciantes de los ciudadanos ofreciendo algunas soluciones que sólo podían ser expresadas en un entorno “virtual” alejado habitualmente en el tiempo y en el espacio.

La argentina María Luisa Berneri escribió en 1948 -un año antes de su prematura muerte en 1949- el ensayo titulado *Journey through utopia* traducido al castellano como *El futuro, viaje a través de la utopía*¹⁰⁹⁷. Esta magnífica obra clasifica todas aquellas obras de creación que se encuadrarían en el término *utopía*. Para Berneri (1948:20), algunas de las propuestas de algunos escritores y visionarios hicieron de la palabra *utopía* un:

“...sinónimo de sociedad dichosa y deseable. La utopía, en este sentido, representa la aspiración humana a la felicidad, su secreto anhelo de la Edad de Oro, o, para otros, la añoranza de su Paraíso perdido.”

Lo sorprendente es que Berneri ya introduce una importante distinción entre utopías *progresistas* y utopías *autoritarias* que, aunque lejos de lo que se convendrá en llamar más adelante *distopías*, enuncian algunos rasgos que más bien son sombras y deméritos en aquellas obras que apuestan por una liberación de muchos de los controles que constriñen las so-

¹⁰⁹⁷ La coma es un añadido ya que la separación de renglón no va precedida por ningún signo de puntuación.

ciedades esencialmente desiguales. Entre esos rasgos destacan los siguientes: 1) la insistencia en la uniformidad en horarios, ropas, tareas e incluso en el entorno; 2) la destrucción de la familia y de la propiedad como causantes de las desigualdades y de fomentar los intereses egoístas; 3) la presencia de castas gobernantes que, apelando a leyes antiguas, deciden preservar a toda costa el “nuevo orden”; 4) la fraternidad existente para los miembros de la comunidad frente a la dureza y hasta la esclavitud con aquellas comunidades fronterizas o consideradas extrañas y 5) la prohibición de todo arte individual ya que la producción artística sólo tiene que servir para la difusión y/o propaganda de los fines comunitarios.

En su excelente recorrido por el tiempo, Berneri distingue 6 períodos claros en los que, más allá de ciertas coincidencias genéricas, emergieron esas producciones con cierta profusión: la Antigüedad, el Renacimiento, la Revolución Inglesa, la Ilustración, el siglo XIX y ese último grupo de las que son calificadas como “Modernas” y que se cierran con *Brave New World* de Aldous Huxley en 1932 puesto que, como se comentó, la autora murió poco antes de la publicación en 1949 de *1984* del escritor George Orwell que fallecería al año siguiente.

No hay que olvidar que, más allá de la aportación de diferentes autores y visionarios, herederos del injustamente denostado socialismo utópico, del comunismo marxista o del comunismo libertario, las grandes ideologías revolucionarias del siglo XIX, desarrollaron e intuyeron no pocas predicciones utópicas. En ellas el *borrado* de las diferencias de clase eran un punto común mientras que cada opción tendió a resaltar determinados aspectos para su puesta en marcha. De una manera más que convincente, Kropotkin¹⁰⁹⁸ diseñó para una puesta en escena casi inmediata un modelo de sociedad basado en un trabajo cooperativo e integrador, rompiendo con las cadenas que ligan cada individuo a una especialización y a un centralismo propios del capitalismo industrial. El autor apuesta por una combinación de trabajo “cerebral” y “manual” que elimine el trabajo alienante aspecto que, más allá de lo que podamos pensar, constituye un poderoso elemento común en los utópicos. Esa necesaria praxis acabaría con la dicotomía entre sueño y realidad aunando pragmatismo y esperanza.

A diferencia de muchos de sus predecesores, H.G. Wells que inicia ese sexto grupo de utopías, se desvincula de la tradición anterior negándose a describir una sociedad perfecta para imaginar para el futuro una sociedad imperfecta, repleta de fricciones, conflictos y despilfarro (Berneri 1948:320). Aunque las organizaciones humanas dibujadas en *A Modern Utopia* (1905) o en *Men Like Gods* (1923) superan algunas de las lacras del mundo de principios

¹⁰⁹⁸ KROPOTKIN publicó *Campos, talleres y fábricas* en Londres en 1898 aunque la obra recoge algunos de sus escritos anteriores.

del siglo XX, todo indica que, conforme avance el tiempo, las dificultades de su implantación serán cada vez mayores.

Al introducir la búsqueda “distopía” en la *Wikipedia*¹⁰⁹⁹ se menciona una primera utilización del término por parte de John Stuart Mill en una intervención parlamentaria en 1868 que, ya en nuestro *Diccionario de la Real Academia*, se concreta como “representación imaginaria de una sociedad futura con características negativas que son las causantes de alienación moral”. Ya no se trata de autoritarismo o de que, para beneficiar a la sociedad en su conjunto, determinados colectivos o prácticas sean marginados o sancionados en aras del bienestar colectivo. Aquí se han pervertido las “buenas intenciones” y se sufriría una insoportable censura, explotación y dominio por parte de un grupo dominante que utilizaría todos los medios a su alcance para someter cualquier conato de rebeldía. Por necesidades de espacio hay que catalogar la novela *1984* como modelo de distopía constituyendo uno de los relatos más escalofrantes desde esa perspectiva. Orwell aglutinó no sólo los aspectos más inquietantes de los regímenes totalitarios nazi y soviético, sino que, imaginó además cómo los aparatos de la propaganda a su servicio anticiparían y radiografiarían detalladamente cualquier disidencia de los ciudadanos, incluidos aquellos que formarían parte de sus élites dirigentes. Las purgas en la Unión Soviética de los años 30 o la persecución genocida de los regímenes fascistas habrían facilitado sin duda la nitidez de esa visión futurista. La manipulación de la información, el rastreo de los pensamientos y la presencia constante de dispositivos de propaganda/vigilancia, tanto en los espacios públicos como en los privados completarían el proceso más horripilante para cualquier individuo o grupo humano.

Desde otra perspectiva complementaria, hay que apuntar la contribución de la Ciencia ficción, que para Joan Bassa y Ramon Freixas (1993:31) significaría “una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente”. Esos relatos ofrecerían constantes operaciones de avance rápido y rebobinado en el tiempo para detectar elementos nuevos y, colocados en el futuro, establecer juegos de estructuras sociales y tecnológicas capaces de poner en evidencia algunas tendencias poco apreciables en el presente. El hecho de que las tramas se sitúen en nuestro planeta, en viajes interestelares o en cualquier mundo paralelo distinto al nuestro no sería lo más importante. Piénsese en la obra de Ray Bradbury con títulos tan significativos

¹⁰⁹⁹ <https://es.wikipedia.org/wiki/Distop%C3%ADa> (Última revisión de 24 de septiembre del 2016).

como *Fahrenheit 451* (1953)¹¹⁰⁰, que se ubica en nuestro mundo, contraponiéndose a obras como *Crónicas marcianas* (1950) que se situaría en una ardua operación de exploración y colonización del *Planeta Rojo*. Otra de las aportaciones más interesantes de la Ciencia ficción del siglo XX es *Mercaderes del espacio*, obra de Frederik Pohl publicada en 1954 que pronostica algo parecido a un capitalismo global donde el sistema económico ha fagocitado al sistema político, y en el que los *Señores del Comercio* controlan las vidas de los habitantes del planeta reducidos a meros consumidores dominados por la publicidad y las grandes corporaciones.

Algunas de las cuestiones generales que subyacen en la Ciencia ficción fueron trabajadas hace unos años en la sección IV del libro *Íntimament estranys. Amor, gènere i família a la ficció d'avui* cuyo título *Recerques potsmodernes i futuristes*, especialmente en el apartado denominado *Invençons i utopies*¹¹⁰¹ se hacía eco de algunas de las cuestiones que emergen de textos literarios de los autores más conocidos por el gran público como Huxley, Orwell, Bradbury o P.K. Dick, entre otros muchos, sin olvidarnos de la pieza teatral *R.U.R.* (1923) de Carel Capek o la distopía *Nous Autres* (1929) de E.I. Zamyati en la que, se insiste en la vigilancia permanente de los ciudadanos y, se ponen cortapisas a la reproducción. Al analizar algunas de las obras más emblemáticas quedaba claro que, las utopías, autoritarias o no, bajo la supuesta consecución de la felicidad, apostaban por un control férreo de las relaciones sexuales, familiares y grupales tendiendo a suplantarse las comunidades espontáneas (vecinos, amigos, círculos del trabajo) por otras redes mucho más virtuales que se conectan con unos poderosos medios de comunicación de masas que se apoderan del espacio físico de los hogares a través de dispositivos no controlados por los usuarios. En las distopías, los diseñadores o gestores sociales destruyen toda identidad basada en la autoestima y en los valores compartidos, desvaneciéndose el objetivo político de la consecución de la felicidad. Los aparatos de poder se alimentan de la represión permanente para destruir cualquier deseo de afirmación y el infierno se instala en la Tierra, aunque ya ni siquiera este hecho viene motivado por el castigo y el pecado.

¹¹⁰⁰ Esta obra de Ray Bradbury es una especie de “pseudodistopía” ubicada en un futuro inmediato en la que se subvierten determinados valores de nuestra sociedad como el amor a los libros (el bagaje y el sedimento cultural del pasado) para ser substituido por una compulsiva interacción con los nuevos medios de comunicación y cierto culto a la velocidad y a la automatización de la mayoría de los comportamientos que se alejan de valores humanos como la empatía o la solidaridad.

¹¹⁰¹ SÁNCHEZ BARBA, Francesc, ROJALS FAURE, Àngels: *Íntimament estranys. Amor, gènere i família en la ficció d'avui*, Barcelona, Mediterrània, 2008, páginas 135-160.

BREVE REPASO FILMOGRÁFICO DE LO UTÓPICO/DISTÓPICO EN EL CINE

Podría citarse *Metropolis* (1927) de Fritz Lang como un mundo “distópico”, pero sus raíces expresionistas y su complejidad la alejan del aparente didactismo con el que pensadores y escritores se han aplicado para imaginar/alertar en sus proyecciones de futuro. Una de las primeras aportaciones fílmicas más interesantes llegaría en 1936 con *La vida soñada* (*Things to Come*) dirigida por William Cameron Menzies, especialista en efectos especiales y diseñador que adaptaría la novela homónima de H.G. Wells publicada en 1933. A partir de una catastrófica guerra, surgirá un fundador de un nuevo orden que ya en el siglo XXII ha consolidado un mundo en paz, aunque no exento de intrigas. Desde el punto de vista de la puesta en escena destacan en esa especie de ciudad o comunidad ideal la verticalidad y amplitud de los espacios de reunión con enormes pasarelas y elevadores que, como en algunos edificios actuales, eliminaría las barreras en una gran obertura central. El film muestra algunos diseños de mobiliario interior donde la idea de los materiales translúcidos y transparentes eliminan muros o tabiques. La pantalla a través de la que se puede acceder a todo tipo de comunicaciones y archivos se integra en el conjunto y anticipa una característica común en la mayoría de los filmes visionados: la videoconferencia o la solemne comunicación a los ciudadanos se realiza en pantallas gigantes colocadas profusamente e invadiendo esferas íntimas. Puede pensarse en films más recientes como *La isla* (*The Island*) de Michael Bay (2005) auténtica distopía especialmente para aquellos seres clonados que sirven de proveedores a sus supuestos originales.



Imágenes 1, 2 y 3: Cartel en inglés de *La vida soñada* (izquierda); espacio público de reunión (centro) y habitación con la pantalla de comunicación y acceso a grabaciones y archivos (derecha)

Otros títulos considerados como precursores podrían relacionarse con la producción de Ernest B. Schoedsack que, en *El malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, 1932) o en *Doctor Cyclops* (1940) imagina pequeños mundos cerrados: por aislamiento en una isla en el primer caso, o por intervención científica en el segundo, miniaturizando a sus colegas investigadores para someterlos a todo tipo de peligros. No existe una intención clara de hacer exten-

sivo este afán depredador a la sociedad que les rodea. Más bien se trata de tejer una red de odio y de venganza personalizadas. Se anticipan elementos característicos de *Los Juegos del Hambre* puesto que se trata de mundos cerrados controlados tecnológicamente por unos pocos, que acojan la más que probable muerte de las víctimas, no sin antes generar miedo y reforzando las pulsiones sádicas de los creadores.¹¹⁰²

Sin pretender adentrarnos en una cronología más o menos precisa, hay que destacar que, a partir de los años 60 y, muy asociado a un crecimiento económico imparable en el Primer Mundo, las distopías llevadas a la pantalla florecen por doquier. Se pone énfasis en algún aspecto malsano y negativo que apunta a trastornos colectivos severos y a la pérdida de la privacidad en un entorno de gran abundancia y de excelentes prestaciones tecnológicas que succionan determinadas esencias éticas de los individuos. Hay que referirse a *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut que, sin buscar un escenario radicalmente futurista, presenta un mundo alienado por los medios de comunicación al servicio de los poderes político-económicos que condena a los individuos a un distanciamiento de los valores de solidaridad, justicia y reflexión individual o autocrítica. Michael Radford llevó a la pantalla *1984* de Orwell el mismo año en que se sitúa esa distopía infernal. La detección de los disidentes es un elemento clave simplemente por cuestionarse esas estructuras que, aparentemente funcionan como una gran maquinaria. De una manera algo más sarcástica, Elio Petri imagina en *La víctima número diez* (*La decima vittima*, 1965) un mundo lujoso y confortable en el que, tal vez para romper con la apatía y una más que probable deserción, los individuos pueden participar en una especie de cacería organizada en la que se pretende acabar con otros participantes. A diferencia de las grandes utopías autoritarias, aquí se omiten muchos aspectos de ese mundo frenético, aunque se hace palpable la participación de las autoridades que animan a los ciudadanos a involucrarse: “Contra el peligro de la guerra de masas inscribirse a la Gran Cacería. Sólo la Gran Cacería les proporcionará sensación de seguridad” El *Ministerio de la Gran Cacería* entiende que, al promover ese deporte sangriento, se eliminan otras pulsiones más destructoras de la comunidad. Las ceremonias y fiestas que preceden la persecución y el combate son una constante como así se reflejará también en la saga que se analizará más adelante. La publicidad que ocupa el medio urbano con sus pantallas y altavoces distorsiona nuevamente las relaciones personales y los contactos sexuales son esporádicos y no parecen vincularse al

¹¹⁰² Es el caso de la trilogía *The Maze Runners*, escrita por James Dashner entre 2009 y 2011, en la que se va desgranando el experimento al que es sometido un grupo de jóvenes que deberá salir de un laberinto para superar un primer nivel de dificultad que remite a la preparación de los astronautas, deportistas o de los aficionados a los videojuegos que invierten buena parte de su existencia en superar crecientes niveles de dificultad.

amor o a la familia. De una manera más estereotipada *Rollerball*. *¿Un futuro próximo?* (1975) de Norman Jewison prima también un aspecto de esa violencia ritualizada que, en la esfera del deporte, sirve para desviar a las masas de otras cuestiones más acuciantes para constituirse en una metáfora de un mundo de competencia feroz controlado por intereses corporativos supra-estatales.



Imágenes 4, 5, 6 y 7: Carteles de *El malvado Zaroff* y de *Rollerball* (izq.) y fotogramas de *La víctima número 10* (dcha.)

En los inicios del siglo XXI puede hablarse de una implosión destacada de nuevos relatos “pseudodistópicos” llevados de manera vertiginosa a las gran pantalla, tras cierta predominancia de los relatos fantásticos dirigidos al gran público en las décadas anteriores (léase *La guerra de las galaxias*, *Star Trek*, *Matrix*...) sin olvidarnos de la profusión de materiales generados por el *manga* japonés que, parapetados con los efectos especiales, han podido resistir sin una especial atención a la crítica social o a emitir mensajes catastrofistas sobre los daños infringidos a nuestro planeta.



Imágenes 8, 9 y 10: Carteles de *City of Ember* (izq.), *El corredor del laberinto* (centro) y fotograma de *Divergente*, primera entrega de la serie con la ceremonia de elección de la facción (dcha.)

La trilogía literaria *Divergente* (2011, 2012, 2013) de Verónica Roth o la, aún en construcción *El corredor del laberinto*, iniciada en 2009, *Battle Royale 1* y *2* de Kinji i Kenta Fukasaku (2000, 2003) u otros filmes aislados como *City of Ember* (2008) de Gil Kenan, *Un*

amor entre dos mundos (Upside Down) de Juan Solanas (2012), entre muchos otros, son historias llevadas al cine con inmediatez y que, próximas a los videojuegos, el cómic, la fábula o el cuento, retratan sociedades post-apocalípticas. Los grupos de jóvenes protagonistas cuestionarán ese orden impuesto no revelado con claridad, lo que les llevará a escapar, desafiar o vencer a los poderes que han decidido que ese orden impuesto sea inmutable. En el caso concreto de *Divergente*, el punto de partida es el de una sociedad estable en la que se equilibran cinco facciones que potencian determinadas virtudes que se complementan pero que son especialmente agresivas con aquellos individuos que, por su genética o aprendizaje, aúnan cualidades específicas de más de un grupo. Si alguna facción desea tomar el control subvirtiendo el orden imperante las alianzas y persecuciones se desatarán.

LAS CLASES SUBALTERNAS EN *LOS JUEGOS DEL HAMBRE*

Los Juegos del Hambre es, innegablemente, una saga de éxito en los dos lenguajes que han acogido sus relatos: el literario y originario y el cinematográfico, destino que, entre otros efectos ha conseguido que Jennifer Lawrence, su protagonista femenina, sea en estos momentos la actriz mejor pagada por la industria hollywoodiense. La tentación para hacer de esta comunicación un ejercicio de crítica a este tipo de producciones que buscan un público joven tal vez poco familiarizado con los logros anteriores de la Ciencia ficción es grande, aunque se reconozca la libertad y capacidad que cada generación tiene para construirse sus propios relatos, mitos, películas o *bestsellers*.

Siguiendo el llamado de este V Congreso, ha quedado ya expuesto en la introducción que, aquellos aspectos más vinculados con la perspectiva de la escenografía serían los prioritarios anteponiendo aquellas otras cuestiones que tienen que ver con el medio o entorno en el que se hace circular a los pobladores sometidos al dominio de ese poder central llamado aquí *Capitolio*. No hay que ocultar el hecho de que los materiales que han sido analizados son aquellos que provienen de las imágenes y no se ajustan a las descripciones vertidas en las páginas de las tres novelas.¹¹⁰³ La mayor parte del metraje de los filmes son dedicados a la peripécia de los jóvenes del Distrito 12 escogidos como representantes de su comunidad y que deben sobrevivir en un espacio diabólico diseñado con la última tecnología disponible para una serie de encuentros y matanzas inevitables. Algo así como un anfiteatro romano o una

¹¹⁰³ Siguiendo el enfoque filmográfico de este trabajo sólo se ha podido contar con un metraje bastante reducido que proviene de las dos primeras entregas de la serie que no cubren la rebelión y la guerra que son el centro temático de los dos últimos filmes (última entrega de la trilogía literaria). Como ya se anticipó en la introducción se constata la pobreza de los medios que pretenden representar a las clases subalternas.

plaza de toros donde los contendientes en desigual justa deben exterminarse porque, siguiendo el dictado habitual: "sólo uno puede quedar vivo", se recuerda una pasada rebelión de esos distritos contra el poder del Capitolio.

Tomemos como referencia la puesta en escena de la violenta saga *Mad Max* del australiano Peter Weir (1979, 1981, 1985 y 2014) que preferimos mantener alejada de la consideración de distopía. Se nos muestra la imaginación casi desbordante con la que esa especie de bárbaros de la carretera son capaces de reciclar diversos materiales oxidados y obsoletos para hacer funcionar bombas, motores y una infraestructura técnica primitiva. Incluso se utilizan derivados de los metales retorcidos para construir símbolos de poder o indumentarias amenazadoras, se *tunean* los vehículos que ocultan su más que problemática puesta a punto, al margen de las reiterativas necesidades de gasolina, que lleva a una auténtica guerra por cualquier tipo de combustible o materia que, en ese mundo posbélico es, por definición, no sólo escasa sino casi inexistente.

Es en ese sentido que nos encontramos con la primera gran sorpresa: el mundo del Capitolio y de los distritos no genera ningún tipo de contrabando. Existe "El Quemador" un espacio de encuentro en el que traficantes, comerciantes, ciudadanos buscan algo que comprar o vender, pero la mayoría de los objetos que están a la venta parecen más bien sacados del mobiliario de un film próximo al *western*: relojes, navajas, conservas, mobiliario de madera... como si, no llegase nada desde el centro del poder siguiendo el mandato de la clase dominante que prohíbe todo uso de tecnología a esos distritos que son más bien suministradores de materias primas.¹¹⁰⁴ ¿Puede evitarse cierto reciclaje ni que sea de los productos procedentes del deshecho? ¿No deberían las vestimentas de las clases subalternas oprimidas recoger algunos elementos procedentes del rechazo de ese primer mundo?



Imágenes núms. 11 y 12: *El Quemador* o el lugar de los intercambios marginales pero vitales para la supervivencia

¹¹⁰⁴ La descripción literaria es suficientemente clara: "De camino a casa pasamos por el Quemador, el mercado negro que funciona en un almacén abandonado en el que antes se guardaba carbón. Cuando descubrieron un sistema más eficaz que transportaba el carbón directamente de las minas a los trenes, el Quemador fue quedándose con el espacio." En S. Collins (2012: 19-20).

Puede argüirse que, la decidida parquedad de medios expuesta para describir de manera etnográfica ese Distrito 12 u otros similares, puede obedecer al deseo de destacar el cambio de “imagen”. La transferencia de los elegidos para el matadero conlleva someterlos a un proceso de formación y redimensionado del “look” aunque se encubra con una mentalidad de cazadora la indumentaria de Katniss, la joven protagonista de la saga.

El mundo futurista que sólo tiene cabida en la metrópoli no ofrece demasiadas novedades en el escenario que parece una combinación de los palacios imaginados o descritos en *Las mil y una noches* o aquellos otros citados de las ciudades babilónicas, aztecas y mayas. Los interiores son jaulas doradas dotadas de toda la tecnología desplegada preferentemente en las zonas de entrenamiento o en el escenario diseñado para los juegos que diferirá y se perfeccionará en las dos convocatorias que corresponden a los libros/films 1 y 2 de la serie. Las tribunas, los carros en los que los tribunos se presentan a la comunidad, son otras tantas muestras de pastiche de épocas y escenarios todos ellos coloreados con un fondo de cemento armado que permite un contraste evidente. En las imágenes 13 a 18 puede comprobarse esa amalgama exuberante que no renuncia a la idea de tribunas desde las que el dirigente aparece ante sus ciudadanos.



Imágenes 13 a 15: El Capitolio (fila superior). **Imagen 16:** el tren que comunica distritos y Capitolio (inferior izq.) e **Imágenes 17 y 18:** la escenificación del poder antes del inicio de los *Juegos del Hambre*

Pero, tal vez, el protagonismo mediático del Capitolio se manifiesta a través de los numerosos *shows* en los que unos ciudadanos excesivamente sensibleros se emocionan con lo que es un auténtico *reality show* donde se apoya a los jóvenes que serán inmolados en la arena (imagen 19). El sistema creado para una casta ociosa necesita de los *avox* unas enormes brigadas de sirvientes a los que se les ha arrancado la lengua y que provienen de operaciones de rebelión, deudas, o pillaje poco explicitadas. Podrían ser considerados como esclavos por de-

bajo de los trabajadores de los distritos especializados en el suministro de materias primas (imagen 20).



Imágenes 19 y 20: “Laboratorios de imagen y belleza a cargo de los *avox* (izq). Y el show televisivo en directo ante un público entregado seguido por una audiencia que puede ayudar a los tributos en la *arena* como si se tratara de *sponsors*”

Como se pone de manifiesta en la imagen 21, los “súbditos” asisten a una fiesta organizada por el presidente, auténtica encarnación del malvado frío y calculador, en la que se combinan elementos sofisticados de iluminación proyectada sobre unas fachadas menos novedosas. Y a ella es invitada la transformada heroína Katniss. Saquemos una primera conclusión de este hecho que, bien podría ser atribuido a algunas decisiones equívocas o controvertidas tomadas por el/la/los diseñadores artísticos: el tema no interesa y hay que concentrarse en las clases sociales que ofrezcan algo más glamuroso. La representación de esos grupos marginales, vencidos y esclavizados parece obedecer a una especie de categoría ancestral OBRERO como si a lo largo de los siglos no hubiese evolucionado y siguiera anclada en la Primera Revolución Industrial. ¿Estereotipo o falta de interés ante un público al que se le considera poco inteligente? Ante la creciente deslocalización de la industria no puntera, el conocimiento del trabajo fabril mengua: personas que se dedican al mantenimiento y que visitan nuestros domicilios; anuncios o informaciones mostrando cadenas de producción robotizadas, promoción de objetos nuevos y maravillosos que no parecen relacionarse con el hierro retorcido, o con las mercancías contaminantes obtenidas en medio mundo y no poco sufrimiento y expolio de recursos. La correspondencia entre distrito y especialización es, tal vez, demasiado simplificada:

“Se supone que en la ceremonia inaugural tienes que llevar algo referente a la principal industria de tu distrito. Distrito 11, agricultura; Distrito 4, pesca; Distrito 3, fábricas. Eso significa que, al venir del Distrito 12, Peeta y yo llevaremos algún tipo de atuendo minero.” [Collins (2012:77)]



Imagen 21. La fiesta en la casa del presidente Snow

En la segunda entrega de la serie (*Los Juegos del Hambre: En llamas*, 2013) se abre un tanto la porción de la realidad marginal expuesta. El castigo impuesto a los que se rebelaron en el pasado adquiere dimensiones casi míticas como las Arpías que torturaban a Fineo a instancias de Zeus. Los vencedores de los Juegos han de visitar los diferentes distritos para rendir homenaje a los jóvenes que han perdido la vida ahondando en las ideas de una culpa colectiva y de un sometimiento que se repiten cada año. Es así como se evidencia una ambientación más propia de los campos de algodón en los que esas clases subalternas añaden a su sumisión un marcado carácter racial. Mineros, recolectores de algodón... marcas propias del siglo XIX o de principios del XX (*estilemas*) para una civilización teóricamente superior que se combinan con los objetos habituales de las zonas agrarias del Sur de los Estados Unidos (cabañas de madera, mobiliario imprescindible, tendederos, corrales deprimidos, herramientas básicas) que remiten a una época determinada (imágenes 22 a 25).



Imágenes 22, 23: El entorno doméstico en la serie (fila superior). **Imágenes 24 y 25:** *estilemas* o marcas de clarísimo corte étnico, sociolaboral procedentes de períodos contemporáneos reconocibles

Hay que recordar nuevamente que son pocas las escenas en las que, de manera clara aparecen esas comunidades sometidas. En las ceremonias (de obligada asistencia), una muchedumbre vigilada por agentes del Capitolio con trajes de protección claramente futuristas, se muestra silenciosa para sufrir la humillación de escuchar cuáles serán los jóvenes que deberán perder con casi total seguridad la vida o para saludar al/a la luchadora vencedora que por cuestiones argumentales será esta vez una pareja. Nos sirve como contrapunto el excelente análisis de las fiestas y actos conmemorativos a lo largo del tiempo que propone Uwe Schltz en *La fiesta. Una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días* (1993:12). La celebración festiva se constituye en una clara suspensión de la actividad cotidiana, estrecha los lazos de una comunidad que recuerda su pasado y su futuro y también a la divinidad y a la tierra y sus criaturas agradeciendo su supervivencia. Los vencedores del Capitolio disfrutan de ese acto de afirmación, pero se pavonean delante de los distritos manifestando de nuevo su fuerza incommensurable. Es en esa reunión colectiva donde se escogen o recuerdan a los participantes heroicos caídos en combate, aunque acaben incitando una revuelta algo para lo que el Capitolio parece preparado y hasta fomenta. En ese escenario se representa un elemento constante en la mayoría de las utopías autoritarias y de las distopías: las pantallas en las que aparecen los dirigentes o donde se muestran las ejecuciones sirven para aclamar a los grupos de poder y a la vez para vigilar a los *subalternos*. El *Gran Hermano* orwelliano o el ordenador supergigante que ha integrado los satélites lanzados por los humanos en una inteligencia artificial como aparece en *Star Treck* (1979) de Robert Wise según los personajes creados para la televisión por Gene Rodenwerry desde 1966, equivocan una parte del diagnóstico: pantallas sí pero no enormes y compartidas como en un megacine sino descentralizadas en unidades pequeñas y operativas. Multitud de dispositivos sirviendo e intercambiando imágenes a toda velocidad pudiendo ser procesadas en todo momento por las grandes empresas del sector o por los estados que paguen o convenzan a las primeras de acceder a las cuentas de sus usuarios. Estamos ante un control parecido, pero más indirecto y complejo, como han puesto en evidencia “disidentes globales” como Edward Snowden (anótese la coincidencia del nombre con el presidente del Capitolio en la saga que nos ocupa).



Imágenes 26 a 31: la reunión de los sometidos de los distritos recordando a sus representantes muertos (fila superior, a la derecha), el anuncio de unos nuevos juegos (inferior izq.) y la proclamación nuevos candidatos (inferior, centro y dcha.)

CONCLUSIÓN

Como no podía ser de otra forma, la exitosa saga ha generado no pocas controversias y críticas pese a su innegable efectismo al conjugar amor, pasión y no pocas peripecias y peligros sin ahondar en la escalofriante lucha por la supervivencia que acaba ineluctablemente con la vida de los competidores.¹¹⁰⁵ Lo que motivaba esta comunicación, la intuición de cierta tendencia al reduccionismo y a lo estereotipado al mostrar a las clases subalternas, parece confirmarse viendo la poca atención con la que los especialistas en diseño artístico trabajan sobre los colectivos marginados: más una suma de oficios que de auténticas clases o comunidades que se desvanecen ante un clima de desánimo y privación. Los grupos dominantes parecen ausentes en esos parajes de producción, pese a realizar despliegues policiales en la línea de las *razzias* de la policía sudafricana en los suburbios de las ciudades en la Unión Sudafricana durante los tiempos del *apartheid*. Se mantiene así una constante del canon distópico si es que existe alguno: vigilancia aprovechando los medios tecnológicos y represión orquestada y ritualizada. Pero una vez estallada la rebelión (que no revolución) el largo proceso de tomar el centro logístico del Capitolio tiene que ver mucho más con una suma de experiencias bélicas¹¹⁰⁶.

En la línea de esa “imagen silenciada” apuntada por Monterde al inicio de este texto que apartaba las clases obreras de lo mostrado en la pantalla, se suma una nueva fractura ya que, la mayor parte de las generaciones jóvenes no conoce el mundo fabril o el agrario en los términos aparecidos en el cine del siglo XX. Sorprende por ello que, en una sociedad futura cercana al neofascismo tecnológico, los grupos dominados tengan un aspecto coincidente con las clases subalternas de la revolución industrial o con las sociedades norteamericanas castigadas a la depauperación y a la emigración forzada en la Depresión de los años treinta.

La ficción no tiene que obedecer ni al didactismo ni ha de diseñar un escenario histórico más o menos verídico. No obstante, una puesta en escena que enuncie un mundo sofisticado y futuro no puede olvidar que los grupos marginados deberían tener un rostro propio. Ese olvido y esa dejadez en la recreación y en el diseño artístico no parecen casuales. La negación

¹¹⁰⁵ Sirva como ejemplo la crítica de *Sangría Don Simón* en el blog de Iván Rúmar (2/4/2014): “Es difícil trasladar una historia, tal y como la concibe Collins, al segmento de la novela juvenil y que la jugada salga bien. Es difícil esbozar una distopía donde la gente es castigada anualmente en forma de un espectáculo televisivo donde 24 chicos y chicas se matan entre sí para sobrevivir y no caer en lo escabroso. Es difícil imaginar doce distritos, donde muchos viven en la más absoluta miseria, y no entrar en detalles crueles. Es difícil que un planteamiento como este funcione bien como lectura para jovencitos. Es difícil hacerlo bien y no traicionar tus premisas.”

¹¹⁰⁶ El combate presentado conecta con la experiencia de un Irak ocupado por Estados Unidos y la coalición tras 2003 en el que se suceden una serie de trampas sofisticadas preparadas por los grupos de la resistencia sunnita... pero también con la costosa toma de Berlín por los alemanes.

de un sujeto central en la época contemporánea, en aras de subrayar el papel de una heroína sobrevenida es sorprendente si es que esas nuevas propuestas quieren mantener la esencia crítica de la literatura y de la filmografía de lo utópico y lo distópico.

BIBLIOGRAFÍA

- BASSA, Joan, FREIXAS, Ramon: El cine de ciencia ficción, Barcelona, Paidós, 1993
- BERNERI, María Luisa: El futuro, viaje a través de la utopía. Barcelona, Hacer, 1984
- BRADBURY, Ray: Fahrenheit 451, Barcelona, Proa, 2001
- COLLINS, Suzanne: Los juegos del hambre, En llamas, Sinsajo, Barcelona, Molino, 2009, 2001 y 2012
- HUXLEY, Aldous: Un món feliç, Barcelona, Columna, 2002
- KROPOTKIN, Campos, fábricas y talleres, Barcelona, Júcar, 1978
- MONTERDE, José Enrique, La imagen negada: Representaciones de la clase trabajadora en el cine, Valencia, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1997
- ORWELL, George: 1984, Barcelona, Destino, 1983
- SÁNCHEZ BARBA, Francesc, ROJALS FAURE, Àngels: Íntimament estranys. Amor, gènere i família en la ficció d'avui, Barcelona, Mediterrània, 2008
- SCHULTZ, Uwe: La fiesta. Una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días, Madrid, Alianza Editorial, 1993
- SORLIN, Pierre: Sociología del cine. La apertura para la historia del mañana, México, Fondo de Cultura Económica, 1985